
Las Guías
MARCA player
POWERED BY
BURGER KING
¡EXCLUSIVA PARA Wii!
Xenoblade Chronicles
ACABA EL MEJOR RPG DEL AÑO
EN NINTENDO WII

XENOBLADE CHRONICLES



Género: **RPG**
Desarrolladora: **Monolith Software**
Editora: **Nintendo**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idiomas:
Textos
Voces

12

Nota Marca Player

8.5

INTRODUCCIÓN

Acción y rol venida del lejano Japón y creada por Tetsuya Takahashi, fundador de Monolith. Uno de los mejores juegos disponibles en Wii.

Tras la lucha encarnizada de los dos grandes titanes Bionis y Mekonis, estos, al morir por la batalla, quedaron petrificados sobre la Tierra y con el tiempo nacieron grandes praderas, especies animales y, entre otros, los Mekon y los Huma. Eones más tarde, los Mekon, unas máquinas despiadadas, realizan un violento ataque sobre los Huma para acabar con ellos. Cuando parece que todo está perdido y llega el momento de la retirada, y con ello la hora de preparar una dura defensa desde Colonia 6, Dunban, uno de los personajes principales del juego, se niega en rotundo ante tal decisión y elige realizar un ataque inminente contra las tropas enemigas.

Así comienza esta aventura, en la que manejaremos a un buen número de personajes con distintas habilidades cada uno. El título se presenta como un JRPG con un sistema de batalla muy peculiar, una mezcla entre acción en tiempo real y batallas por turnos en la que los ataques podrán emplearse en cualquier momento, pero estos tardarán más o menos en recargarse para poder volver a ser utilizados contra nuestros enemigos. Podremos controlar a un personaje central que dará órdenes al resto del grupo para que ataquen de manera individual, se reagrupen, etc.

El aspecto jugable del título es bueno, aunque en ocasiones algunos detalles como la dificultad de algunos enemigos y el complicado control pueden llegar a frustrar a algunos jugadores.

En el apartado gráfico encontramos enormes entornos muy vivos con un aspecto artístico increíble y personajes bien detallados destacan los amplios entornos, el paso de la noche al día y los cambios climatológicos.

La historia engancha pero, es a partir de la tercera hora aproximadamente cuando empezamos a entender la trama. Es un título perfecto para los amantes de este tipo de juegos pero para los que no hayáis jugado demasiado a este género os costará arrancar un poco con él. Solo será cuestión de tiempo.

La banda sonora no es sorprendente, pero se ajusta bien a los distintos momentos del juego. El título viene con voces en inglés y subtítulos en castellano, algo comprensible ya que el coste de doblaje es muy elevado para el número de seguidores de este género en nuestro país.

En definitiva es un título muy completo y divertido, sin grandes pretensiones, que te llevará un buen número de horas finalizarlo si contamos con las más de 20 horas de la historia principal y del gran número de misiones secundarias con las que cuenta. Tanto que le perdonamos el retraso con que nos llega desde el país del sol naciente, donde se publicó a principio de junio.

14 meses en total en el que no se han intentado pulir algunos de los fallos del juego, aunque no por ello este Xenoblade Chronicles se convierte en un mal título. De hecho se trata de uno de los imprescindibles en su género dentro del amplísimo catálogo de la actual consola de sobremesa de la multinacional nipona.



PERSONAJES

Estos son los grandes protagonistas de la aventura. La mayoría han conservado sus nombres de la versión japonesa, algunos se han modificado sutílmente.

SHULK
Es el principal protagonista de *Xenoblade Chronicles*. Este joven investigador es capaz de manejar a Monado.

FIORA
Es la mejor amiga de Shulk desde la infancia y la hermana menor de Dunban.

DUNBAN
Es el primero en poder "manejar" a Monado para luchar contra el primer ataque llevado a cabo por los Mekon. Tras la batalla, Dunban no pudo volver ausar su brazo derecho, y ahora es incapaz de manejar Monado como hacía antaño. Sin embargo, todavía es capaz de utilizar con tremenda eficacia una katana con su brazo izquierdo para luchar contra sus enemigos.

REYN
Es otro de los amigos de la infancia de Shulk. A pesar de que es miembro de la fuerza de defensa de la colonia 9, acompaña en sus aventuras a Shulk y Fiora.

SHARLA
Una de las supervivientes de Colonia 6, nos ayudará como médica en nuestro viaje para acabar con los Mekon.

JUJU
Hermano de Sharla, capturado por los Mekon, tendremos que rescatarlo. Nos ayudará en nuestro viaje junto con Sharla.

DICKSON
Rescató a Shulk de niño, se encontraba junto a la espada Monado y a sus fallecidos padres. Dickson es un excelente explorador que se encarga de velar por la seguridad de Colonia 9.

OTHARON
Es el coronel de Colonia 6, será clave en la lucha contra el Mekon de la cara misteriosa.

GADOLT
Futuro esposo de Sharla, es una de las víctimas del ataque de los Mekon, un héroe que murió en la batalla por salvar a los habitantes de Colonia 6.

























PASO A PASO

La larga aventura que nos espera está llena de sorpresas. Con nuestra guía nada ningún enemigo nos cogerá desprevenidos.

SISTEMA DE CONTROL

El control del movimiento de los personajes es bastante sencillo, con el analógico del Nunchuk nos desplazaremos en cada dirección, incluso durante una batalla. Si pulsamos C podremos usar la cámara con la cruceta del Wiimote y con A y B la acercaremos o alejaremos. Hasta ahí parece sencillo, pero el sistema de control se complica a la hora de luchar.

Se selecciona a un enemigo pulsando Z en el Nunchuk y con la cruceta del Wiimote cambiamos de enemigo a izquierda y derecha. Una vez seleccionado, aparecerán un grupo de acciones dentro de varias circunferencias que son distintos ataques y una circunferencia de mayor tamaño en el centro que nos permitirá iniciar un ataque cuerpo a cuerpo,uno a distancia o incluso huir de la batalla.

Siempre que inicies cada uno de los combates pulsando el círculo central, tendrás que pulsar el botón B del Wiimote en el momento indicado. Si lo haces correctamente lanzarás un golpe bastante fuerte al enemigo, esto da una pequeña ventaja nada más comenzar el combate. Si por el contrario no lo pulsas en el momento indicado el personaje no hará nada y tendrás que seleccionar uno de los ataques habituales, de menor fuerza.

Como ya hemos comentado, todos los ataques tienen un tiempo de recarga, así que tendrás que pensar muy bien el turno de los ataques para hacer frente a los enemigos que se interpongan en tu camino.

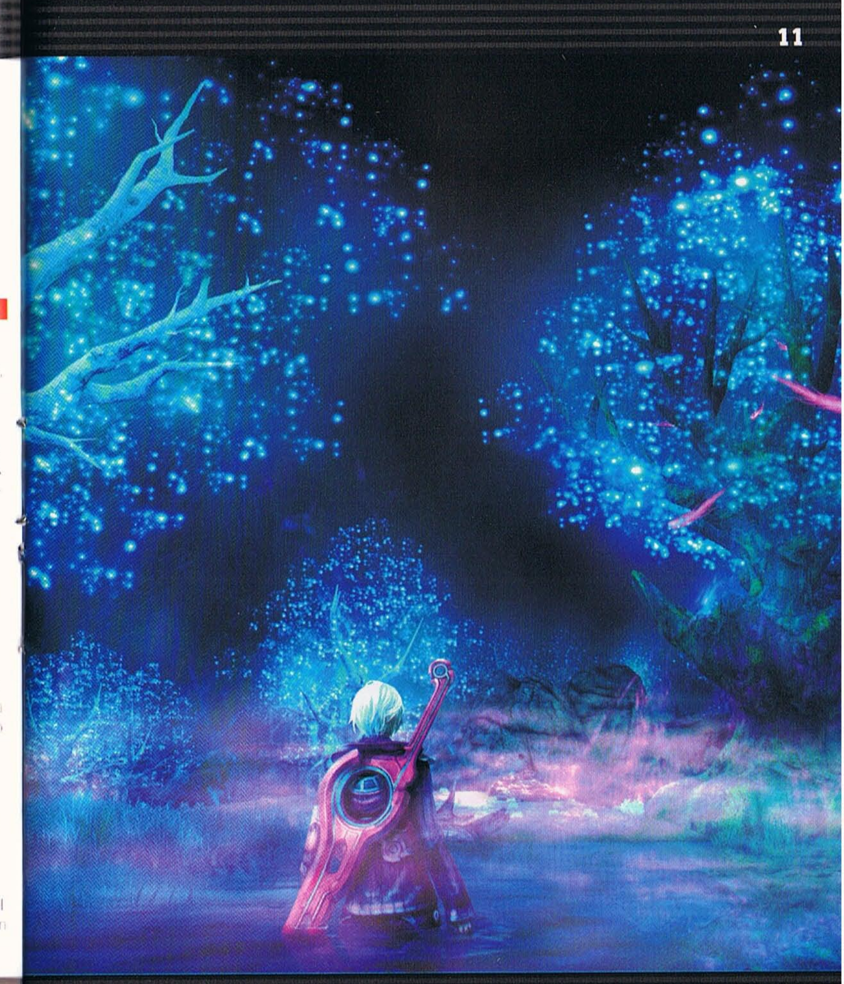
Todos los personajes disponen de una gran variedad de ataques y acciones que permitirán desde causar daño a enemigos específicos (alados, mekon...) hasta curarnos o protegernos de ellos. Es por eso que debemos valorar cada uno de nuestros movimientos antes de tratar de ejecutarlos. La planificación nunca está de más en este tipo de títulos y *Xenoblade Chronicles* no es una excepción, a pesar de ofrecer un sistema de combate mucho más activo.

TUTORIAL

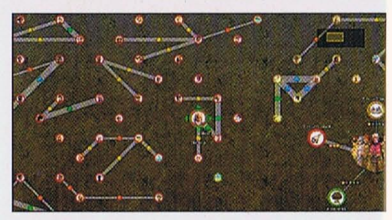
Comenzaremos con el tutorial básico de movimientos y ataques, en el que llama la atención un control fuera de lo normal para el clásico RPG. Controlaremos a nuestro personaje con el joystick analógico del Nunchuck, mientras que para atacar fijaremos el blanco con Z y tan solo deberemos acercarnos al enemigo para que comience el ataque. Podremos seleccionar con la cruceta, pulsando las direcciones -izquierda, derecha, arriba y abajo- varios tipos de ataque diferentes.

Tras acabar con seis enemigos y su jefe de mayor tamaño, finaliza este tutorial y aparece una nueva secuencia de vídeo que dará paso a nuestros primeros pasos en la aventura, propiamente dicha.

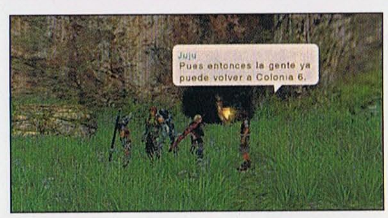
Consejo: No le ataques por el frente, ya que la armadura lo protege casi por completo y apenas sufre nuestros ataques. Shulk tiene varios ataques laterales, inicia corte lateral y ataque dorsal y espera a que estos se recarguen para utilizarlos de nuevo.











Una vez acabes con el Molucán, abre el botín que este deja tras su muerte. Encontrarás una caracola de hierro y una concha pequeña. Todos los enemigos al morir dejan un cofre con objetos en su interior y es interesante que los recojas todos para luego venderlos en el distrito comercial o más adelante a los mercaderes Napon. Esta es una parte importante del sistema de mejora de nuestro personaje.

COMIENZA LA AVENTURA

Comienzas con el primer capítulo del juego. Te encuentrarás en un amplio entorno con mucha vegetación, grandes árboles, etc. Acaba con el Molucán que utiliza una armadura Mekon como caparazón.

Tras recoger el contenido del botín aparecerá una Molubaba común y tendrás que acabar con ella para seguir tu camino. Estos primeros combates no deberían ser un gran problema para nuestro avance.

El ataque dorsal de Shulk causará un daño mayor si lo ejecutas por la espalda, espera a que el marcador de rabia aparezca en torno a Reyn para realizar el ataque dorsal desde atrás.

Recoge el botín que el Molubaba deja tras acabar con él y emprende el camino hacia la colonia.

Toma el camino hacia la izquierda a través del túnel, en él encontrarás el primer objeto.

Cada nuevo elemento de tu colección quedará registrado en la coleccionopedia. Al completar una fila o completar todos los objetos de una zona recibirás una recompensa, por lo que es recomendable explorar cada uno de los territorios.

Sigue tu camino hacia la colonia, no tiene pérdida, tan solo continua la senda recogiendo todos los objetos que encuentres.

COLONIA 9

Colonia 9 es una pequeña ciudad donde los Huma se resguardan del ataque de los Mekon y llevan a cabo su vida cotidiana. Cuenta con un distrito comercial, una zona militar, la batería antiaérea, una plaza central, un mirador y algunas zonas más que podremos explorar con total libertad. Recorrerla de un extremo a otro no nos llevará demasiado tiempo, dado que no será la localización de mayor tamaño que encontraremos en nuestro viaje.

La ciudad presenta mucha vida huma, encontraremos en el camino muchos habitantes de Colonia 9 con los que podremos interactuar.

Debes llegar al laboratorio militar, pero antes puedes ir a las tiendas a vender los botines obtenidos. El laboratorio militar se encuentra en la fortaleza militar junto a la plaza central. Para llegar allí continúa recto hasta alcanzar al bazar, una vez lleguemos allí toma el camino hacia la izquierda. Sigue la flecha naranja que te indica la distancia y la dirección en todo momento.

Entra en la plaza central y al llegar al final de esta toma el camino hacia la izquierda, allí encontrarás el laboratorio militar.

Tras la inmensa bronca del coronel a los dos militares, dirígete hacia el interior del laboratorio. Tras la charla sobre Monado y descubrir varias cosas importantes sobre esta, es el turno de seguir con Fiora.

FIORA

Fiora es hermana de Dunban, el portador de la espada Monado, al que controlas en el tutorial del juego. Fiora es también algo más que una buena amiga para Shulk, y viceversa.

Es momento de realizar la primera misión obligatoria.

Nuestro deber será llevar un plato para Shulk. Simple y sencillo. Realiza la misión para poder proseguir de nuevo con el hilo argumental de la historia principal.

Sal de la casa de Dunban (que se encuentra en la entrada principal de Colonia 9) y dirígete al parque mirador. Para llegar ve hacia la derecha por el puente y sigue por el camino de la izquierda, al llegar al final de la senda verás a tu derecha unas escaleras, tómalas y al final de estas encontrarás a Shulk.

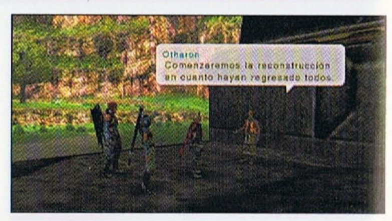
En este momento, Shulk y Fiora mantendrán una buena conversación en el mirador de Colonia 9. Gracias a esta conversación observarás el 'feeling' que existe entre ambos personajes. Se avecina un romance...

Vuelve al laboratorio con Fiora y Shulk, desciende por las escaleras y toma el camino de la izquierda. Atraviesa el puente de la entrada principal de Colonia 9 y camina hacia el distrito comercial. Después, dirígete a la izquierda y continúa hasta llegar a la plaza central. Una vez en ella, sigue el camino de la izquierda para entrar en el distrito militar. A continuación entra por la primera puerta situada a tu izquierda y llegarás al laboratorio. El laboratorio militar es el lugar en el cual Shulk y Dickson realizan distintas pruebas y averiguaciones sobre la misteriosa espada Monado. Se encuentra en el interior de la fortaleza militar, protegido en todo momento por los milicianos de Colonia 9.

INVENTARIO

El inventario de nuestros personajes es bastante amplio. En él podremos ir guardando todos los objetos que vayamos recogiendo durante la aventura. También tendremos un espacio para nuestra vestimenta: botas, corazas, cascos, bandanas, etc. Dispondremos de un gran número de armas: espadas, mazas, martillos... Todos los elementos del inventario pueden ser comprados o vendidos en el distrito comercial, pero también podremos vender y comprar a los mercaderes Napon que nos cruzaremos durante el viaje. Pulsando el botón - del Wiimote accederemos a una barra de opciones en las que encontraremos, entre otras cosas, el inventario. Una vez en este podrás seleccionar los objetos de cada personaje indistintamente.





RUINAS DE MAG MELL

Ayuda a Reyn a superar la misión que le encomienda el Coronel recogiendo los cilindros de éter que hay en las ruinas de Mag Mell, situadas en la Cueva de Tephra. Los cilindros de éter se utilizan como combustible para la maquinaria militar, entre otras cosas.

Para ello, sal del laboratorio, ve hacia la plaza central y toma el primer camino de la derecha hasta llegar al distrito comercial. Dirígete a la entrada principal para salir de Colonia 9. Sigue el sendero que se sitúa en frente y recuerda recoger todos los objetos que encuentres a tu paso. Cuando el sendero acabe llegarás a la cueva.

En la entrada de la cueva te encontrarás a Fiora y se unirá a ti..

CUEVA DE TEPHRA

La Cueva de Tephra es un lugar húmedo y oscuro repleto de seres que querrán terminar contigo en cuanto te vean. Un mal trecho que se debe sortear para llegar a las ruinosas instalaciones de Mag Mell.

MEJORAS

Todas las acciones de los personajes disponen de un sistema de mejoras que podremos ir aumentando gracias a los puntos de experiencia conseguidos en las batallas ganadas. De este modo, cada acción tendrá un precio que se incrementará sucesivamente según lo vayamos mejorando. Podremos aumentar hasta el nivel 4 todos y cada uno de ellos, pero a partir de ahí necesitarás un Tratado de Artes para poder aumentarlos hasta el siguiente nivel. Algo que para la aventura principal no es necesario pero que para las misiones secundarias será de vital importancia.
Pero no solo esto es posible pulsando el botón - del Wiimote. Como hemos dicho antes, al pulsarlo desplegaremos una barra con varias opciones, como por ejemplo ver el nivel de todos los personajes, los puntos de experiencia, el inventario...

Sigue por la Cueva de Tephra. Al llegar a la primera zona abierta del mapa deberás acabar con los enemigos para seguir tu camino. Según vayas avanzando encontrarás a más enemigos, enfréntate a ellos para subir a tus personajes, como mínimo, hasta el nivel 10, más tarde te será de gran ayuda.

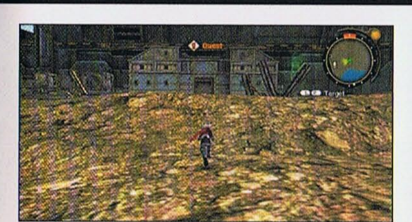
RUINAS DE MAG MELL

Las ruinas de Mag Mell son un viejo complejo de abandonadas instalaciones que ya se encontraban allí antes de crear el emplazamiento de Colonia 9. En este lugar se encuentra una extraña y antigua tecnología gracias a la cual se conseguía extraer el éter y se preservaba en cilindros. Dado que los Huma no dominan la extracción del éter, deben ir en busca de este al almacén que hay al final de las ruinas, ya que allí se puede encontrar en abundancia y no requiere demasiado esfuerzo su obtención, al menos así era hasta ahora...

Toma la rampa que te llevará al nivel superior, verás una especie de control de mandos una vez









EL MAPA

El mapa muestra todos los puntos importantes de la zona en la que te encuentres. Cuando llegues a una zona se añadirá un marcador y aquí viene lo importante. Podrás desplazarte automáticamente a cada marcador del mapa en cualquier momento. Para ello, dentro del mapa selecciona el marcador y elige la opción de desplazarte hasta allí. Esto es algo que viene muy bien, ya que las distancias a recorrer son muy, pero que muy grandes. También se dispone en todo momento de un radar que en ocasiones, no siempre, muestra la dirección a seguir y también la localización de los objetos a recoger o los enemigos a los que eliminar una vez aceptemos una misión secundaria.
El único problema del mapa es que solo muestra los marcadores de la zona y si existen más zonas sin un marcador tendremos que buscarlas.

llegues arriba. Gira a tu derecha y entra por la única puerta que hay. Atraviesa la segunda puerta que encontrarás justo en frente y sigue por el camino de la izquierda. Al final del pasillo gira a la izquierda y continúa por la cueva hasta el final. Por fin has encontrado los cilindros de éter.

Ahora te encuentras en una especie de almacén al aire libre situado sobre una gran plataforma de construcción antigua con símbolos que jamás habías visto antes. Cuando Reyn, Shulk y Fiora se disponen a recoger los cilindros, aparecen dos extraños enemigos a los que tendrás que hacer frente si quieres salir con vida de allí.

Acaba con los dos enemigos que aparecerán como salidos de la nada en el almacén.

Consejo: es mejor atacarlos por separado, reagrupando a los miembros de tu equipo para atacar a la vez. Cuando sea posible, inicia un ataque en cadena para poder acabar cuanto antes con ellos.

Una vez lo hayas logrado, apresúrate a volver a Colonia 9, lánzate por el precipicio para caer en el río y así llegar antes a tu destino, la caída no te causará mucho daño. Sal del agua y toma el único camino posible hacia la batería antiaérea y continúa hasta el puente.

Te encontrarás en la entrada principal, donde tendrás que luchar contra uno de los Mekon, acaba con él para luego poder ir en busca de Dunban.

Dirígete a la plaza central, toma el camino de la izquierda y continúa por la entrada de la fortaleza para llegar al laboratorio.

Tras comprobar que el laboratorio ha sido derribado tendrás que abrirte paso para llegar al distrito residencial. Elimina a los enemigos que te hagan frente y esquiva al resto para no perder excesivo tiempo. Sal de la fortaleza militar y vuelve a la plaza central. Te encontrarás ante una emboscada de los Mekon, acaba con ellos para que Fiora pueda continuar su camino.

En la primera batalla acaba con los dos enemigos con Reyn y Shulk y, tras la secuencia de vídeo, Dunban se unirá a tu grupo. Liquida a los Mekon, será mucho más fácil de lo que esperas. Corre hacia la zona comercial y procura evitar al máximo número de enemigos que puedas para llegar a la entrada principal.

SHULK TOMA EL CONTROL DE MONADO

Una vez finalizada la fantástica cinemática, es el turno de Shulk, que ahora es capaz de controlar a la espada Monado. Podrás emplear dicha espada para luchar contra los Mekon y recuerda que ahora puedes seleccionar los nuevos ataques que la espada proporciona a Shulk para infligirles mayor daño. Con estos poderes será pan comido.

Llega el momento de salvar a Fiora. Para ello, vuelve al distrito residencial, toma el primer sendero de la izquierda (el que hay saliendo por la entrada principal a las afueras de Colonia 9) y sigue hasta cruzar el puente que está junto a las escaleras.

EL MEKON CON CARA

Los Mekon son extraños seres robóticos creados al igual que los Huma tras la batalla de los dos grandes titanes. Ninguno de ellos muestra aspecto humano a excepción de este curioso pero terrible y aterrador Mekon. Sus ojos penetrantes y su rostro metálico causan sobre nosotros un pavor desmesurado, pero esto no detendrá a Shulk y sus bienamados amigos.

Después del ataque de Fiora contra el Mekon con cara y ser derrotada, es tu turno para entrar en batalla.

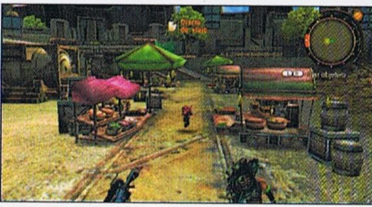
Consejo: Aunque ahora puedes usar el poder de Monado, este poder no resulta útil contra este espécimen en concreto, así que administra bien los ataques y procura proporcionar energía tanto a Shulk como a Reyn para poder ganar esta dura batalla que te llevará un buen rato. Algo muy útil para acabar con este enemigo es que cuando lo hayamos derribado enlazar varios ataques con los tres miembros activos de tu grupo.

CAMINO HACIA COLONIA 6

Es en este momento cuando descubrirás la grandeza de *Xenoblade Chronicles*. Viajaremos por grandes páramos, increíbles valles y lugares tan grandes en extensión que te llevará horas recorrer Bionis. En este camino conocerás nuevas especies animales, y muchas de ellas podrían causar la muerte de tus personajes en un abrir y cerrar de ojos, así que ve con cuidado.

Tras la desgarradora muerte de un personaje, Shulk y Reyn deciden emprender un largo viaje hacia Colonia 6 para hacer frente a los Mekon y vengarle. Emprendemos el camino hacia las Ruinas de Mag Mell. Tomamos el sendero que hay justo en frente de la entrada principal de Colonia 9 y continuamos por este hasta la cima, donde encontraremos la entrada a la cueva de Tephra. Recuerda que a lo largo de la senda puedes ir recogiendo un buen número de objetos. También es aconsejable enfrentarte a los enemigos que vayas encontrando por el camino para ir subiendo a nuestros personajes de nivel.





Misión secundaria: justo en la entrada a la Cueva de Tephra hay un soldado de la milicia que te preguntará si puedes matar a un Cangucón de rama. Es una misión secundaria que no te llevará mucho tiempo completarla y nos permitirá aumentar de nivel fácilmente.

Entra por la cueva y dirígete hacia el final de esta para llegar a las Ruinas de Mag Mell. Una vez allí asciende por las rampas para subir al siguiente nivel. A partir de aquí es aconsejable que luches con todos los enemigos que encuentres a tu paso para poder subir de nivel (más tarde lo vas a necesitar). Entra por la primera puerta y sigue después por la primera puerta a la derecha, la misma que estaba cerrada en la anterior misión, la que nos pedía obtener los cilindros de éter.

Este lugar resulta mágico y terrorífico a partes iguales. Encontrarás un gran número de seres que te atacarán constantemente si no vas con cuidado y que, además, son realmente duros de pelar. Pero a cambio el apartado artístico de esta localización resulta increíblemente atractivo. No debemos quedar embelesados con su diseño, debiendo centrarnos en superar cada uno de los combates que tendremos por delante.

MÁS MISIONES

Aunque hay un gran número de misiones secundarias, tantas que completarlas todas nos puede llevar a las 100 horas de juego, estas pueden resultar bastante repetitivas, ya que se centran siempre o en acabar con un determinado número de enemigos o en buscar un elemento específico, y poco más.

Por supuesto, una vez finalizada la historia es un buen aliciente para seguir jugando al título y supondrán todo un reto según a qué enemigos te enfrentes.

Completar estas misiones secundarias, encargadas por personajes secundarios no jugadores, modificarán la percepción de los personajes en la ciudad y desbloquearán nuevas secuencias de la historia.

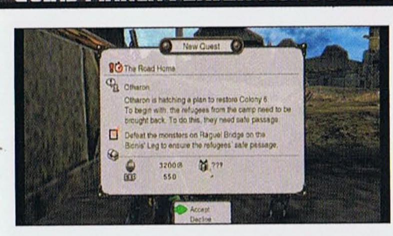
Sigue las lámparas de éter dejadas por los mercaderes para salir de la cueva. Continúa por la Gran gruta de Tephra, desciende hasta la fuente de las penas y verás un único camino por el que continuar el viaje. Llegarás hasta un espacio abierto donde encontrarás a varios milicianos muertos.

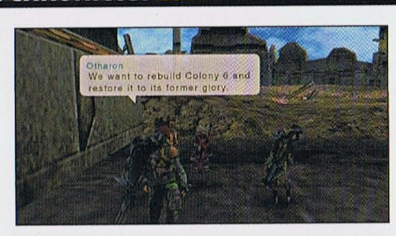
LA AUTÉNTICA MONADO

Tras las visiones de Shulk, es hora de acabar nuevamente con una horda de enemigos. Utiliza el poder de Monado para acabar con ellos y no olvides aumentar tus puntos de vida cada vez que este poder esté recargado, será coser y cantar.

Continúa por el camino de la izquierda, verás una lámpara de éter.

En este momento Reyn es apresado por una enorme Aracna









y debes ir en su busca lo antes posible. Ve hacia adelante y toma el primer camino a la derecha. Verás otra lámpara de éter, continúa hasta llegar a la Laguna Vilia, crúzala sin parar hasta alcanzar la enredadera y trepa por ella hasta llegar a la parte de superior de esta.

Una vez arriba, gira hacia la derecha y sigue el camino para llegar hasta Reyn. Verás que hay un gran espacio repleto de telas de aracna, varios nidos y algunas columnas de roca. Llega el momento de librar una dura batalla contra la reina Aracna y sus pequeños aliados.

Consejo: Es importante que llegues a esta batalla, al menos, con un nivel 15 y con todos los ataques mejorados, ya que va a ser una ardua batalla debido al poder de la reina y a la cantidad de enemigos que te atacarán constantemente. Lo más importante es acabar en primer lugar con los nidos de aracnas, ya que sino lo haces aparecerán más y más y no podrás liquidar a su reina. Recuerda también avisar de cada ataque a Reyn y, sobre todo, realizar ataques directos en cadena contra el enemigo principal, la reina Aracna.

Tras acabar con la Reina y su séquito emprende de nuevo tu camino. Sigue hacia adelante, atraviesa la tela de araña que impide el paso y continúa por la cueva. Verás que hay otra de las lámparas de éter, avanza hasta el final de la cueva para llegar a la rótula de Bionis. En la pared verás que hay una enredadera, trepa cuando puedas por ella para subir a la tibia de Bionis y continuar tu viaje hasta Colonia 6. Sigue el único sendero que hay y habrás llegado, por fin, a la pierna de Bionis.

PIERNA DE BIONIS

En la pierna de Bionis encontrarás una enorme pradera con baja vegetación, grandes paredes y columnas de roca en los extremos junto a largas cascadas que finalizan su caída en profundos lagos y en la que hay una gran variedad de especies animales. Este impresionante paraje proporciona multitud de opciones de batalla y exploración, por lo que no está de más entretenerse unas horas por aquí para poder subir de nivel a tus personajes. Una vez prosigas el camino deberás tomar rumbo hacia la cortina de humo que sale del vehículo que está junto al río, atravesando los Prados de Peña Jabos.

Tras la visión de Shulk debes ir a la cascada que se ve a lo lejos, la que está situada bajo las grandes columnas de roca. Allí encontrarás al conductor del vehículo que está siendo atacado por dos enormes monstruos.

CAMPAMENTO HUMA

Es momento de iniciar la marcha rumbo al campamento huma. Dirígete hacia las grandes columnas de roca, dejando estas a tu izquierda.

Atraviesa el bosque rodeando la montaña. Pasa por el estrechamiento y habrás llegado al campamento.

Sigue a Sharla hacia el interior de la cueva, la base del campamento. Una vez entres por la cueva gira a la derecha y continúa recto, encontrarás dos aberturas en la roca. Sigue por la de la derecha, dejando a los dos hombres que están sentados a tu izquierda. Verás a Sharla y a Juju, habla con ellos.

SALVEMOS A JUJU

Tras la repentina huída de Juju hacia Colonia 6, es el momento de ir en su búsqueda.

Inicia la marcha por el camino con Sharla, Reyn y Shulk para salvar a Juju de una muerte segura. Ve por el bosque bordeando el acantilado que hay a tu izquierda y continúa de frente. Has de llegar al Puente Raguel. Para ello deja a tu derecha el Obelisco de Kamos. A lo lejos verás el puente, dirígete sin demora hacia él.

Evita luchar contra los enemigos que veas a tu paso, son bastante poderosos y te harán perder mucho tiempo, a no ser que trates de subir nivel. Vencerlos te proveerá de una buena cantidad de experiencia. Justo antes de llegar al puente, por la parte derecha, encontrarás a varios Mekon.

AHORRA TIEMPO

Una de las características más interesantes de Xenoblade Chronicles es la posibilidad de hacer pasar el tiempo libremente durante la aventura.

Esta mecánica se debe al sistema día-noche dinámico incluido en la aventura, que permite a los jugadores parar el avance del reloj y posicionarnos en el tiempo exacto que queremos jugar, en lugar de tener que esperar a que llegue de manera normal.

De manera adicional también existe un sistema de teletransporte entre diversas zonas del juego, para ahorrarnos largos paseos.

La joya de la corona es la posibilidad de salvar partida en cualquier punto, una característica no demasiado común en RPG japoneses.

Ahora tienes dos opciones:

Camino 1: si llegas con un buen nivel y quieres enfrentarte a los Mekon, adelante con ello. Una vez hayas acabado con estos poderosos enemigos habrás llegado al puente, pero esta opción te lleva a una dura batalla.

Camino 2: antes de llegar a los ya citados Mekon, gira tu ángulo de visión hacia la izquierda, verás una pasarela de madera, una especie de puente colgante que te llevará a unas plataformas de roca. Toma la pasarela y llega a la primera plataforma, si corres podrás evitar los enfrentamientos con los animales que encontrarás. Toma la pasarela de la derecha para llegar a la próxima plataforma, después toma la pasarela que está justo frente a esta y prosigue tu camino nuevamente en dirección a la siguiente plataforma.

A partir de aquí ya no hay pérdida para llegar al pequeño prado, en el que verás una enredadera por la que tienes que trepar para subir al siguiente nivel. Una vez arriba, verás otra enredadera, trepa por





ella y llegarás a una explanada llena de Mekon. Para evitarlos y llegar al Puente Raguel salta por el acantilado que verás a tu izquierda. Al final del puente descubrirás el todoterreno de Juju, ve hacia él. Sin embargo, va siendo hora de optimizar el nivel de nuestros personajes, por lo que es conveniente empezar a enfrentarnos a algunos de nuestros enemigos.

Gracias a la visión que tiene Shulk conoces tu próximo destino para salvar a Juju.

Inicia la marcha hacia el gran valle. Atraviesa de nuevo el puente para llegar al sendero y sigue hasta el final. Ahora continúa por la calzada de Maguel, en esta zona encontrarás a varios Mekon. Es decisión tuya luchar o esquivarlos, pero si entras en batalla no será nada fácil acabar con ellos, ya que en cuanto luches contra uno, el resto se unirá a la pelea para tratar de acabar contigo.

Una vez hayas sorteado o por el contrario acabado con los Mekon, llegarás a una gran explanada. Gira a la izquierda, dejando los andamios que se ven a lo lejos a tu espalda.

Verás una estructura de roca a tu derecha, dirígete hacia ella y te encontrarás a un Juju en serios apuros.

Para acabar con el Mekon con tentáculos, primero debes liquidar a los tentáculos atacando en grupo a cada uno de ellos. Es importante mantener el nivel de vida de tu grupo para poder hacerle frente. Antes de seguir al Mekon a la parte superior de la estructura de piedra sube de nivel buscando batallas por el valle, encontrarás un gran número de enemigos con los que luchar. Un consejo, evita a los animales que son una mezcla de avestruz y velociraptor, son demasiado fuertes, ni siquiera con un nivel 17 podrás hacerles ni el más mínimo rasguño. Quizá en una futura visita. Mejor tomar las de Villadiego...

Una vez hayas alcanzado el nivel 18 podrás habrá llegado la hora de hacer frente al octópodo Mekon.

CARA MISTERIOSA

Al acabar con el Mekon con tentáculos aparece un nuevo Mekon con cara.

Todos tus ataques serán en vano, al derribarte dará comienzo una nueva secuencia de vídeo.

EL RESCATE DE JUJU

Para rescatar a Juju debes ir a Colonia 6, desciende la colina atravesando el bosque y antes de llegar al Obelisco de Kamos gira a la derecha en dirección al puente Raquel.

Recorre el mismo camino que la anterior vez para evitar a los Mekon y llegar al puente lo más rápido posible. Una vez allí, toma el sendero que lleva hacia la derecha. Ahora tienes dos opciones, ir por la cueva de los vientos o por la calzada de Maguel como ya has hecho antes. Esta última opción es la más rápida, pero tendrás que tener mucho cuidado con los Mekon.

CUEVA DE LOS VIENTOS

La Cueva de los Vientos es una localización que sin duda no debe-









rás perderte, grandes formaciones de roca con enormes agujeros por los que se cuelan los rayos de sol permite que molubabas y aracnas convivan en esta cueva por la que el viento corre a su antojo.

Entra por la cueva y recorre el camino, pero cuidado con el gran número de Molubabas y Aracnas que querrán acabar con tu grupo, así que ve con cuidado y pasa lo más lejos posible de ellos. Una vez más, haz caso omiso de esta recomendación en caso de que intentes maximizar el nivel de experiencia de tu grupo... Llegará un momento en el que te encontrarás con un espacio abierto con tres posibles caminos, toma el que está justo en frente de ti, el más grande (podrás verlo en el mapa). Continúa por allí para ir hacia Colonia 6. Más adelante hay otra bifurcación, sigue todo recto para llegar a la Cascada Rocosa. Una vez hayamos dejado atrás la cascada, llegaremos a un pequeño camino que bordea la montaña, sigue adelante con cuidado de no caerte. En la cima habrá tres Tukanes esperándote, acaba con ellos para poder seguir tu camino.

Deja el Obelisco de Zax a tu izquierda y avanza en línea recta hasta llegar a las Cataratas de Kasharpa. Verás unos grandes andamios y dos pasarelas que cruzan el lago. Cruza las pasarelas y sigue recto hacia Colonia 6 a través del pasadizo de Bask.

COLONIA 6

Colonia 6 es otra pequeña ciudad que, al igual que Colonia 9, pretende dar a sus ciudadanos libertad y seguridad frente al incesante y salvaje ataque de los Mekon.

Avanza hacia adelante y a tu izquierda verás un montacargas, haz uso de él para descender hacia el camino tortuoso. Sigue el camino de la izquierda y al llegar al primer desvío gira a tu derecha. En el siguiente desvío dirígete hacia la izquierda para llegar a la salida de desagüe de la mina lo antes posible.

Toma el camino de la salida de desagüe, sube las escaleras y a tu izquierda, en la pequeña sala, encontrarás a un mercader Napon. Este te dirá que sigas el musgorito de las paredes para encontrar la salida.

Sal de la sala por la puerta contraria a la que has entrado (la encontrarás atravesando la sala) y desciende por las escaleras. Ahora debes controlar la posición de los Mekon en el mapa para evitar enfrentamientos.

Ve por el camino de la izquierda, podrás ver que la pared está repleta de musgorito. Sigue el camino que te indica el musgorito para salir de la mina. Sube a tu grupo hasta el nivel 22, te hará falta más tarde.

Llegarás a una amplia sala en la que te enfrentarás a un pequeño pero fuerte grupo Mekon, acaba con ellos, pero tómatelo con calma porque son bastante duros de pelar.

Tras la batalla tendrás una charla con Otharon sobre lo ocurrido con Gadolt y Colonia 6.

Toma la primera entrada de la izquierda hasta el final y desciende por las escaleras.

Desciende por la cueva hasta la terminal central. Recuerda que está plagado de Mekon, así que intenta evitar todo enfrentamiento innecesario con ellos. Para salir de allí sigue las paredes que tienen musgorito, de esta forma llegarás a una puerta cerrada. Para encontrar el interruptor, dirígete al puesto de vigilancia de la mina que está al final del pozo de pruebas 4.

POZO PRINCIPAL

En este lugar encontrarás una gran instalación Mekon. Una descomunal turbina que extrae éter sin cesar y por la que deberás descender para llegar hasta Juju. A través de este viaje encontrarás grandes plataformas móviles, montacargas y, sobre todo, muchos Mekon que intentarán evitar a toda costa que desciendas hasta el último nivel de la instalación.

Usa el montacargas para descender, elimina a los Mekon que te encuentres y continúa por la plataforma que encontrarás a tu izquierda. Sigue hasta la siguiente plataforma y a tu izquierda verás otro montacargas rodeado por los Mekon, acaba con ellos para poder llegar hasta él. Ahora te encuentras en el nivel 1 del pozo principal, continúa por la pendiente y liquida al Mekon. Al final del camino verás otra plataforma, atraviésala.

Consejo: si pasas rápido podrás evitar a los Mekon que hay al final. Intenta también evitar al resto de Mekon hasta llegar al pistón regulador (una plataforma que sube y baja) para ascender al siguiente nivel.

Una vez en el nivel superior toma el siguiente pistón regulador para bajar dos niveles, verás que hay otra plataforma que te lleva a tierra firme y a tu derecha un camino que baja, ve por él. Por supuesto las luchas serán constantes en esta localización.

Consejo: si pasas por el borde del precipicio podrás esquivar a los Mekon con facilidad.

Sigue hasta el final del camino para coger el siguiente montacargas. Ahora, súbete a las plataformas giratorias en cuanto puedas para llegar a la otra explanada. Acaba con el Mekon para que la barrera desaparezca y poder seguir hasta la siguiente explanada a través de las plataformas giratorias.

Consejo: realiza ataques rápidos hasta que puedas iniciar un ataque en cadena brutal. Derríbalo y después desprotégelo, así podrás acabar con él mucho más fácilmente.

En la siguiente plataforma serán dos los Mekon a los que tengas que derrotar para eliminar la barrera que impide que sigas tu camino.

Una vez acabes con los aparentemente incansables Mekon, verás que en la pared frente nosotros hay una abertura, entra por ella para poder seguir descendiendo hasta el siguiente -y último- montacargas.

Tras la secuencia de vídeo tendrás la última lucha contra Xodr, el Mekon de cara misteriosa con el que ya nos hemos cruzado.





Consejo: debes realizar ataques en cadena para derribarlo y desprotegerlo, así le causarás más daño. No te entretengas en hacer frente a los pequeños Mekon que aparecerán. Se trata de enemigos menores que no harán más que distraernos para que el enemigo principal cargue sus ataques más poderosos.

Una vez derrotado vuelve al montacargas para salir de allí.

Pasa por las plataformas giratorias hasta llegar al otro montacargas que te llevará a la superficie. En ese momento, Xord vuelve a aparecer, demacrado por el éter, y tienes que acabar de nuevo con él. Recuerda que ahora puedes usar el poder de Monado para causarle daño y encadenar ataques con tu grupo, así será una tarea muy fácil comparada con la batalla anterior. Pero la cosa no acaba ahí. Una vez estés en la superficie aparecerá de nuevo el Mekon con cara metálica y en esta ocasión lucharás junto a Dunban y Dickson para poder terminar con él.

LEJOS DE USA

La polémica ha envuelto a este título desde casi su concepción, ya que la exportación de Xenoblade Chronicles ha sido una incógnita. Algo más de un año ha tardado en lanzarse en el viejo continente, quedando en duda su publicación más allá del pacífico, en Estados Unidos.

Para tratar de forzar a Nintendo a distribuir el título de Monolith en aquel país, se ha creado una iniciativa "Operation Rainfall", que además también trata de 'tocar' a los esperados Last Story y Pandorás Tower.

El objetivo es mandar tantas cartas físicas, emails y llamadas telefónicas como sea posible para forzar a Nintendo a distribuir el título. Por el momento su éxito ha sido escaso, pero no pierden la esperanza.

HACIA LA CABEZA DE BIONIS

Tras una de las visiones de Shulk, este comprende que debe emprender camino hacia la cabeza de Bionis y dar sentido a todo lo que está pasando.

Debes ir a Insula, la cabeza de Bionis, para entender todo lo que está pasando en esta gran historia. Inicia la marcha y sigue el camino hasta el final cruzando el Manglar de Satorul.

MANGLAR DE SATORUL

Manglar de Satorul es una localización con gran cantidad de árboles y plagada de poderosos seres a los que deberás esquivar sea como sea, cualquier ataque de estos hacia ti será tu fin, independienteme del nivel de experiencia que hayamos conseguido alcanzar hasta este punto de la aventura principal.

Llama la atención la variedad de colores y, sobre todo, la gran extensión del mapa en el que encontraremos muchas y diferentes localizaciones como la Tierra Sauriana, sitiada por hombres saurianos; Ara del Destino, en la









que encontraremos gigantescos hombres mono; la Gruta Fluvial, rodeada por agua en toda su extensión y en la que encontraremos unas enormes tortugas marinas; y el Pantano Oscuro, en el que deberás evitar atravesar sus ácidas aguas que causarían graves heridas a tus personajes que hasta podrían ocasionarles la muerte.

Coge el camino que hay en el manglar.

Atraviesa el pantano en línea recta hasta llegar a un puente de madera, crúzalo y continúa por el camino. Sube por la colina y pasa por el puente de roca para llegar al otro lado. Sigue por el páramo Baldío, todo recto, y encontrarás otro camino que tendrás que seguir hasta el final.

Lánzate al río y síguelo bordeando la ladera de la montaña para llegar a las ruinas de los Entida.

Los Entida son una legendaria y misteriosa raza que ocupaba la Tierra mucho antes de la batalla de Bionis y Mekonis. Las Ruinas de los Entida presentan una construcción moderna, de tecnología misteriosa. Un gran edificio y una gran muralla será lo único que podrás ver a simple vista.

RAZAS

Tres son las razas que pueblan el mundo que visitaremos, Homs, Nopon y Nienter. Cada una de ellas es consciente de su entorno, su pasado, de los hechos anteriores ocurridos y de donde proviene el mundo que habitan...

Incluso durante las primeras escenas del juego, nuestro protagonista aparece en un plano secundario mientras se desarrollan los hechos que desencadenan gran parte de la historia.

Sin lugar a dudas un peculiar punto de partida, aunque hemos de decir que el argumento del título trata de alejarse del dramatismo inicial para presentar una historia no tan profunda como podríamos esperar dado el origen del título y su género.

Para entrar por la puerta tendrás que reunir los cuatro fulgores situados en Tierra Sauriana, Pantano Oscuro, Ara del destino y Gruta fluvial. Una vez los reúnas (tan sencillo como seguir los signos de exclamación en el radar) vuelve a la puerta para realizar el ritual Entida. Los combates serán frecuentes, sin embargo a estas alturas no deberían suponer un gran problema para nuestras habilidades.

Consejo: el primer fulgor podrás encontrarlo junto a las ruinas de los Entida, según te dispones a salir por la muralla Entida, gira a tu derecha y bordea la montaña hasta encontrar una cueva en la pared de piedra. Al final de esta misma encontrarás el primer Fulgor.

El fulgor más difícil es el que encontrarás en Pantano oscuro, ya que tendrás que atravesar las ácidas aguas de este hasta llegar a él. Pero no solo eso, busca bien el camino más fácil para llegar hasta él evitando enfrentamientos innecesarios justo en medio de las aguas, quizá el momento más peligroso de esta parte de *Xenoblade Chronicles*.

Acaba con el ave para poder realizar el ritual de los Entidas y poder seguir tu camino.

Esta gran ave azulada nos atacará sin compasión nada más aparecer. Tendrás que ser rápido seleccionando tus movimientos para poder eliminarlo mucho más fácilmente.

Para ello, ejecuta ataques en cadena para efectuar con Sharla el ataque específico para animales alados. Haciendo esto y con algo de pericia conseguiremos acabar con el animal, no sin antes sudar sangre, sudor y, casi, lágrimas. Tras una secuencia de vídeo verás que el ascensor no funciona. Toma el camino de la izquierda y encontrarás una enredadera, trepa por ella y sube por las rampas para llegar hasta la siguiente enredadera. Verás que hay dos enredaderas más, así que sube por ellas para llegar al mirador de las gemelas. Ya estás en el interior de Bionis. Sigue la tráquea y sube por el seno de Bionis hasta llegar a su cabeza. Una vez llegues al pulmón, asciende por el chorro de agua amarilla que ves a lo lejos. Atraviesa la senda de Makna y luego cruza el puente colgante.

Realiza la misión obligatoria de la chica misteriosa que sale en la visión de Shulk.

Cuando hayas concluido con la misión saltará una nueva secuencia de vídeo.

Es el momento de acabar con las tres Telethias con ayuda del Entida.

Consejo: Atácalas con el poder de Monado y utiliza velocidad cada vez que puedas para esquivar sus ataques. Centra a tus personajes en atacar a las Telethias de una en una, ignorando a las otras dos por mucho daño que causen a nuestro grupo.

LA BATALLA FINAL

Por fin llegarás a la cabeza de Bionis donde, después de otra nueva secuencia de vídeo, deberás librar la última y más dura batalla contra el malvado Entida, el jefe final de *Xenoblade Chronicles*.

El desenlace del juego es completamente inesperado. En él descubrirás el por qué de todo lo acontecido desde el comienzo, desde la creación de los titanes Bionis y Mekonis hasta cómo surgió vida sobre ellos y por qué Shulk es el elegido portador de Monado. Así darás la historia por finalizada. ¡Felicidades! ¡Acabas de superar este inmenso juego!

Sin embargo este no es el final de la diversión, ya que se nos permitirá volver a anteriores localizaciones para realizar las misiones que hayamos dejado pendientes anteriormente. Con cada una de estas iremos desbloqueando diferentes escenas de vídeo que completarán en cierta manera la línea argumental del título de Monolith. Completarlas todas puede llevarnos la friolera de 100 horas de juego. ¡A por ellos!

¿Jugamos?

CADA MES EN TU QUIOSCO POR SÓLO **1,90€**

¡LAS MEJORES NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!

Exclusivas, Lanzamientos, Análisis, Previews, Descuentos, Concursos.



¡Y ADEMÁS GRATIS!

Nuestras guías de videojuegos con los títulos más actuales.